

# Modelos y Paradigmas de Comunidades Virtuales Transaccionales

María Gabriela Valdés Graterol

Julio 21, 2010

# 1 Modelos de Comunidades Virtuales Transaccionales

Para desarrollar en el área de pagos móviles se requiere de la cooperación de muchas entidades y de todas las partes interesadas (*stakeholders*) para as retribuir financieramente a cada uno de acuerdo a su aporte en el modelo de negocio que se adopte o de acuerdo al nivel de riesgo que maneje en todo el proceso.

## 1.1 Modelo centrado en el Operador Móvil

En este modelo el operador móvil actúa independientemente para poner en el mercado aplicaciones de pagos móviles en dispositivos móviles *NFC-enabled* (Near Field Communication). De esta forma ellos mismos son los encargados de distribuir en los dispositivos móviles de sus clientes, sus mismas aplicaciones de pagos móviles; así como proveer a los comerciantes con el sistema POS (Point Of Sale) inalámbrico, o activar la aplicación de pagos en sus dispositivos móviles, al igual que con los clientes.

El más beneficiado en este modelo es el operador móvil, ya que es quien abarca y maneja la mayoría de los riesgos y responsabilidades, así como el total control de la corriente de ingresos. Por otro lado, se cree que los operadores móviles no son la entidad más apta para manejar asuntos relacionados con resoluciones de pago, manejo de privacidad, fraude, etc.

## 1.2 Modelo centrado en el Banco

En este modelo el banco sería el encargado de proveer el medio de pago, en este caso un teléfono *NFC-enabled*, del mismo modo que distribuye tarjetas de crédito o débito a sus clientes. Además, también debe proveer al comerciante con el dispositivo POS adecuado.

A pesar de que en este modelo, la entidad central sea el banco, se cree que el operador móvil también tiene un papel importante en el proceso y por lo tanto debe verse beneficiado al actuar como posible distribuidor de la aplicación móvil del banco.

## 1.3 Modelo Peer-To-Peer

Este modelo surge por la necesidad de procesar pagos de una forma distinta, con el objetivo de eliminar el sistema de pagos existente que necesita

terminales de POS y todo lo demás que viene consigo. La idea general consiste en permitir a los clientes realizar pagos tanto a comerciantes y bancos, como a clientes a través de un dispositivo móvil, haciendo transparente al usuario, todo el proceso de transacción bancaria que ocurre en el fondo. Como consecuencia, se facilita el proceso de operación entre personas o empresas pequeñas.

De esta forma, el proveedor de la aplicación de pagos móviles es el encargado de prestar el servicio de enrutamiento de transacciones entre bancos, comerciantes y clientes.

Existen varias estrategias de implementación de pagos peer-to-peer:

- El proveedor de la aplicación de pagos móviles, despliega los dispositivos móviles a los clientes y equipos POS a los comerciantes.
- El proveedor de la aplicación de pagos móviles despliega dicha aplicación para el dispositivo móvil *NFC-enabled*.
- El proveedor del servicio peer-to-peer utiliza una aplicación en línea existente como *PayPal Mobile*.

Algo importante que destacar en la implantación de este modelo es que para que tenga éxito y sentido, tanto los comerciantes como los clientes y bancos, deben adoptar y aceptar la tecnología y el modelo de negocio.

## 1.4 Modelo Colaborativo

Este modelo, como su nombre lo indica, involucra la colaboración de bancos, operadores móviles y otros *stakeholders* que formen parte de la cadena de pagos.

En este caso, la aplicación de pagos móviles puede ser distribuida por una entidad externa, independiente y confiable o por el mismo operador móvil involucrado en el proceso.

El modelo colaborativo es el más fiable de entre los expuestos anteriormente porque cada una de las partes interesadas se enfoca y trabaja en su propia área de competencias. Además, este modelo presenta la mejor relación Riesgo vs. Beneficio para cada uno de los *stakeholders* participantes.

Actualmente este modelo ha sido el más difícil de implementar ya que existe una especie *deadlock* estratégico en la industria; es decir, todos están a la espera de que alguien de el primer paso.

## 2 PayPal

*PayPal* es una aplicación web que adopta el modelo peer-to-peer anteriormente descrito, que permite a usuarios registrados previamente con un correo electrónico, hacer transferencias de dinero a otros usuarios que también posean un registro en la página. Es una alternativa a los métodos tradicionales de pago en efectivo, cheques o tarjetas.

Esta aplicación permite que las transacciones se concluyan de forma inmediata entre 2 usuarios y que el receptor del pago pueda corroborar el mismo enseguida.

## 3 Web 2.0

La Web 2.0 se refiere a una nueva generación de sitios web basados en la creación de contenidos producidos y compartidos por los propios usuarios de la página. Así, los sitios web, actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios.

La Web 1.0 es la Web tradicional anterior a la Web 2.0, que se caracteriza porque el contenido e información de los sitios es producido por un editor o Webmaster para luego ser consumido o visto por los visitantes de ese sitio. En el modelo de la Web 2.0 la información y contenidos se producen directa o indirectamente por los usuarios del sitio web y adicionalmente ésta información es compartida por varios portales web que poseen éstas mismas características. Esto es, los usuarios de la Web 2.0, son los productores de la información que ellos mismos consumen.